











## ABSTRAK

Pada saat ini media pembelajaran flash card adalah salah satu media pembelajaran yang sangat membantu agar seorang siswa lebih cepat dalam memahami materi PAI yang diajarkan secara formal di sekolah, karena media tersebut disajikan berupa gambar-gambar, dengan begitu siswa akan lebih mudah menerima materi pelajaran, karena mereka mengetahui sesuatu yang kongkrit. Flash card adalah media pembelajaran visual berupa kartu kecil yang ukurannya dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi serta berisi gambar, teks atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Bagaimana penerapan media pembelajaran flash card di SMP Aritama Tambak Sumur Waru Sidoarjo. (2) Bagaimana pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Aritama Tambak Sumur Waru Sidoarjo (3) Apakah ada pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Aritama Tambak Sumur Waru Sidoarjo

Subjek penelitian ini adalah 36 siswa di SMP Arditama yang terdiri dari 9 siswa kelas VII, 9 siswa kelas VIII, 9 siswa kelas IX A dan 9 siswa kelas IX B. Penelitian ini berupa penelitian deskriptif kuantitatif. Dalam penyajiannya penulis menguraikan secara jelas tentang obyek yang diamati serta menyajikannya dalam bentuk angka.

Adapun teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, angket, wawancara, dokumen nilai-nilai. Analisis yang digunakan adalah:

(1) Analisis Deskriptif tentang penerapan media pembelajaran flash card; (2) Analisis Statistik dengan menggunakan rumus Prosentase untuk mengetahui tentang penerapan media pembelajaran flash card, rumus Mean untuk mengetahui tentang pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI dan rumus Product Moment Untuk menganalisis tentang pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo

Berdasarkan masalah tersebut diatas dan setelah dianalisa dapat disimpulkan bahwa (1) penerapan media pembelajaran flash card adalah baik; (2) Pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI juga tergolong baik; (3) Pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Aritama Tambak Sumur Waru Sidoarjo, berdasarkan analisis diperoleh dari persamaan regresi linier  $y=24,65+2,2x$ , "rxy" hasil perhitungan = 0,67 dengan jumlah responden 36 siswa, r pada tabel koefisien korelasi product moment taraf signifikan 5% adalah 0,339.

Jadi "rxy" perhitungan lebih besar dari nilai "r" pada tabel, maka hipotesis kerja diterima. Adapun pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo adalah tergolong cukup, hal ini berdasarkan pada "r" perhitungan yaitu 0,67 yang berada pada rentangan 0,41-0,70 yang mana interpretasinya adalah sedang atau cukup.

















kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran dan situasi serta kondisi yang ada.

Menurut Brinton, ada dua definisi media yang sering digunakan orang. Definisi pertama adalah inovasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran yang biasanya berupa peralatan yang bersifat mekanis. Definisi kedua adalah segala macam benda yang dapat bersifat mekanis, atau dapat buatan sendiri, atau bahkan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Jika kita melihat pengertian yang pertama, yang akan terjadi adalah asumsi bahwa media pembelajaran selalu membutuhkan biaya, tetapi jika kita menggunakan definisi kedua, kita akan terpacu untuk membuat atau menemukan media baru yang dapat dipakai mengajar di kelas. Media tersebut dapat berupa realita, Flash card, gambar peristiwa dan objek, artikel, brosur, pamflet, atau bahkan hal dan benda baru yang belum pernah terpikirkan.

Contoh barang-barang bekas yang dapat dipakai untuk media pembelajaran adalah majalah atau koran-koran bekas. Dari majalah atau koran bekas, kita dapat memperoleh gambar-gambar atau artikel yang dapat dipakai untuk belajar. Gambar-gambar peristiwa atau kartun-kartun lucu dapat mudah kita temukan di koran.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> <http://www.klubguru.com>. *Media Pembelajaran*











Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik bagi peneliti, calon pendidik, lembaga pendidikan tempat penelitian, serta bagi pembaca pada umumnya.

Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti maupun pembaca tentang wacana keilmuan dalam mengefektifkan proses pembelajaran di sekolah.
2. Dapat berguna bagi calon pendidik agar mampu memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa demi prospeknya dimasa depan, serta sebagai pedoman dalam usaha pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Memberikan sumbangan kepada IAIN Sunan Ampel, khususnya kepada perpustakaan sebagai bahan bacaan yang bersifat ilmiah dan sebagai kontribusi hazanah intelektual pendidikan.
4. Memberikan sumbangan pemikiran dan motivasi bagi kalangan pendidik di SMP Aritama dan bagi perkembangan kegiatan belajar mengajar khususnya mata pelajaran PAI.

### E. Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa :





## G. Definisi Operasional

1. Pengaruh : Daya yang timbul dari sesuatu.<sup>10</sup> yaitu suatu pemahaman siswa yang timbul karena adanya penerapan media pembelajaran Flash Card pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo.
2. Media Pembelajaran Flash Card : Media pembelajaran visual berupa kartu kecil yang ukurannya dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi serta berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.<sup>11</sup>
3. Pemahaman siswa : Cara atau perbuatan memahami atau memahamkan siswa melalui lembaga pendidikan agar dapat mencapai tujuan pendidikan.<sup>12</sup>
4. Pendidikan Agama Islam : Materi pelajaran tentang Pendidikan Agama Islam yang ada dan menjadi kurikulum di sekolah.

Dari penjelasan diatas, yang dimaksud dengan pengaruh media pembelajaran Flash Card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo adalah

<sup>10</sup> Muhammad Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*, (Jakarta: Pustaka Amani, 2007), 301

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, 119-120

<sup>12</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Pelajar*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2003), 183





## BAB II

### KAJIAN TEORI

## A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

## 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar.<sup>1</sup>

Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu.<sup>2</sup>

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya.<sup>3</sup>

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran.

## 2. Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), 3

<sup>2</sup> Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*, (Surabaya: Dakwah Digital Press ,2005), 6

<sup>3</sup> Yunus Nawaga, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), 137



Adapun landasan pelaksanaan media pembelajaran antara lain :<sup>4</sup>

### a. Landasan Filosofi

Secara Filosofis, model pendidikan hendaknya merupakan bentuk atau contoh utama dari masyarakat yang lebih luas dan lebih maju sebagai hasil karya dari pendidikan itu sendiri.

### b. Landasan Sosiologis

Komunikasi merupakan kegiatan manusia sesuai dengan nalurinya yang selalu ingin berhubungan satu sama lain, oleh karena itu komunikasi tidak langsung dengan cara menggunakan media dan juga dipandang sebagai proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep dan data yang sengaja dikembangkan sehingga dapat diterima oleh penerima pesan.

### c. Landasan Psikologis

Penyusunan tujuan instruksional dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien, disamping itu guru perlu menentukan dan mengorganisasi berbagai komponen pengajaran secara tepat, termasuk komponen media pengajaran. Guru akan dapat mengorganisir komponen pengajaran dengan tepat kalau ia mengetahui tentang proses belajar atau tipe-tipe belajar, dimana hakikat perbuatan belajar adalah usaha terjadinya perubahan tingkah laku atau kepribadian bagi orang yang belajar, baik perubahan dari aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap, guru

<sup>4</sup> Nurhayati Yusuf, *Media Pengajaran.....*, 10-16

### 3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir
- b. Memperbesar perhatian siswa
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
- d. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu
- f. Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- g. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

<sup>5</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung, Alimim, 1986), 27

16

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran
- b. Fungsi afektif dapat terlihat dari ketikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar
- c. Fungsi kognitif dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
- d. Fungsi kompensatoris dapat terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Gerlach, ciri-ciri media pembelajaran antara lain :<sup>7</sup>

Yaitu menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti: fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film.

b) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar. Misalnya : bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

c) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

## 5. Jenis dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain :<sup>8</sup>

- a. Media Grafis, seperti : gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
- b. Media Tiga Dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain.
- c. Media Proyeksi, seperti slide, film strips, penggunaan OHP, dan lain-lain.

<sup>8</sup> Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), 3-4

#### d. Media Penggunaan Lingkungan

Dalam pemilihan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :<sup>9</sup>

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- c. Kemudahan dalam memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan media
- e. Tersedia waktu untuk menggunakan media
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain :<sup>10</sup>

- Tujuan instruksional yang ingin dicapai
- Karakteristik siswa atau sasaran
- Jenis rangsangan belajar yang diinginkan
- Keadaan latar atau lingkungan
- Luasnya jangkauan yang ingin dilayani

## B. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran Flash Card

## 1. Pengertian Media Pembelajaran Flash Card

Flash Card berasal dari bahasa Inggris, *Flash* (cepat), *Card* (kartu).

Jadi Flash Card artinya kartu cepat. Flash Card adalah media yang sederhana

<sup>9</sup> *Ibid*; 5

<sup>10</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 86

yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.<sup>11</sup>

*Flash Card* atau *Education Card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada Flash Card dikelompok-kelompokkan antara lain : seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan lain-lain. Kartu-kartu belajar tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu anak.<sup>12</sup>

Flash Card adalah kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan biasanya ukurannya A4. Flash Card memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata, biasanya Flash Card terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain.<sup>13</sup>

Jadi penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran Flash Card adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan siswa tentang materi yang dipelajari,

---

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, 119

<sup>12</sup> <http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html>

<sup>13</sup> Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 109

sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan siswa.

Adapun firman Allah dalam Alqur'an yang menunjukkan perlu adanya media pembelajaran untuk lebih memperjelas proses pembelajaran dan lebih cepat memahami siswa, yaitu :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ

هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”. (Q.S. An-Nahl : 125)

Media pembelajaran jika dihubungkan dengan kisah nabi, yaitu dalam cerita Qabil dan Habil putera dari nabi Adam. Qabil adalah putera nabi Adam yang bersaudara kembar dengan Iqlima, sedangkan Habil adalah putera nabi Adam yang bersaudara kembar dengan Liyudza.

Ketika nabi Adam menerima seruan dari Allah untuk menikahkan mereka, maka nabi Adam melaksanakannya dengan menikahkan Qabil dengan Liyudza dan Habil dengan Iqlima. Qabil tidak menerima keputusan tersebut, karena dia merasa keputusan itu tidak adil, karena Liyudza tidak











Hasil belajar ranah kognitif ini memiliki enam tingkatan, disusun dari yang terendah hingga yang tertinggi, dan dapat dibagi menjadi dua bagian.

*Bagian pertama*, merupakan penguasaan pengetahuan yang menekankan pada mengenal dan mengikat kembali bahan yang telah diajarkan dan dapat dipandang sebagai dasar atau landasan untuk membawa pengetahuan yang kompleks dan abstrak.

*Bagian kedua*, merupakan kemampuan intelektual yang menekankan pada proses mental untuk mengorganisasikan dan mereorganisasikan bahan yang telah diajarkan.

Tingkat-tingkat hasil belajar aspek kognitif :

(1) *Pengetahuan*

Siswa diharapkan dapat mengenal dan mengingat kembali bahan yang telah diajarkan. Hasil belajarnya, meliputi :

- a) Pengetahuan tentang hal-hal yang khusus.
- b) Pengetahuan tentang pengistilahan
- c) Pengetahuan tentang fakta-fakta khusus
- d) Pengetahuan mengenai ketentuan-ketentuan dan sifat-sifat khas.
- e) Pengetahuan tentang arah-arahan dan gerakan-gerakan.
- f) Pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori-kategori dalam ilmu agama Islam serta permasalahannya.
- g) Pengetahuan tentang universal dan abstraksi-abstraksi

- (2) *Komprehensif*

Untuk mencapai hasil belajar demikian diperlukan pemahaman atau daya penangkap dan mencernakan bahan, sehingga siswa mampu memahami apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat mempergunakannya, hasil belajarnya meliputi :

- ### (3) Aplikasi

27

ajaran Islam dalam situasi-situasi khusus atau konkret yang dihadapinya sehari-hari, meliputi :

- a) Pemakaian istilah-istilah atau konsep-konsep agama dalam uraian umum dan percakapan sehari-hari.
- b) Kemampuan untuk meramalkan akibat-akibat dari suatu perubahan atau akibat-akibat dari suatu pelanggaran norma-norma Islam, yang terjadi pada diri dan masyarakat.

#### (4) Analisis

Kemampuan menguraikan suatu bahan ke dalam unsur-unsurnya sehingga susunan ide, pikiran-pikiran yang kabur menjadi jelas atau hubungan antara ide, pikiran-pikiran yang dinyatakan menjadi eksplisit.

Hasil belajarnya meliputi :

- Analisis mengenai unsur-unsur
- Analisis mengenai hubungan-hubungan
- Analisis mengenai prinsip-prinsip organisasi

## 2) Sintesis

Kemampuan untuk menyusun kembali unsur-unsur yang sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu keseluruhan yang baru, meliputi :

- a) Kemampuan untuk menceritakan kembali pengalaman-pengalaman keagamaan, baik secara lisan maupun tulisan.

- b) Kemampuan untuk menyusun rencana kerja yang memenuhi kaidah-kaidah ajaran agama Islam.
- c) Kemampuan untuk merumuskan, hukum-hukum berdasarkan ajaran Islam untuk memecahkan masalah-masalah yang berkembang dalam kehidupan masyarakat.

### 3) *Evaluasi*

Kemampuan untuk menilai, menimbang dan melakukan pilihan yang tepat atau mengambil suatu putusan, meliputi :

- a) Mampu memberikan pertimbangan-pertimbangan terhadap berbagai kehidupan dan permasalahannya menurut norma-norma, prinsip-prinsip atau ketentuan-ketentuan ajaran agama Islam.
- b) Mampu memilih alternatif yang tepat, mengambil putusan bertindak yang tepat dan menilai serta menimbang baik atau buruk suatu perbuatan atau tingkah laku, sepanjang ajaran Islam.

b. Ranah Afektif

Aspek yang berhubungan dengan sikap mental, perasaan dan kesadaran siswa. Hasil belajar dari aspek ini diperoleh melalui proses internalisasi, yaitu: suatu proses ke arah pertumbuhan batiniah atau rohaniah siswa. Pertumbuhan ini terjadi ketika siswa menyadari sesuatu "nilai" yang terkandung dalam pengajaran agama dan kemudian nilai-nilai itu dijadikan suatu "sistem nilai diri", sehingga penentuan segenap

pernyataan sikap, tingkah laku dan perbuatan moralnya dalam menjalani kehidupan ini.

Hasil belajar dalam aspek ini terdiri dari lima tingkatan, disusun dari yang terendah hingga yang tertinggi, yaitu :

1) *Penerimaan*

Penerimaan adalah kesediaan siswa untuk mendengarkan dengan sungguh-sungguh terhadap bahan pengajaran agama, tanpa melakukan penilaian, berprasangka atau menyatakan sesuatu sikap terhadap pengajaran itu.

2) *Memberikan respon atau jawaban*

Berkenaan dengan respon-respon yang terjadi karena menerima atau mempelajari pelajaran agama. Dalam hal ini siswa diberi motivasi agar menerima secara efektif, ada partisipasi atau ketertibatan siswa dalam menerima pelajaran yang merupakan pangkal dari belajar sambil berbuat.

### 3) Penilaian

Penilaian disini menunjuk pada asal, artinya bahwa sesuatu memiliki nilai atau harga. Dalam hal ini, tingkah laku siswa dikatakan bernilai atau berharga jika tingkah laku itu dilakukan secara tetap atau konsisten.

#### 4) Pengorganisasian nilai



5) *Karakterisasi dengan suatu nilai*

### c. Ranah Psikomotorik

Bentuk-bentuk hasil belajarnya dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu: *pertama*, hasil belajar dalam bentuk keterampilan ibadah, dan

*kedua*, hasil belajar dalam bentuk keterampilan-keterampilan lain sebagai hasil kebudayaan masyarakat Islam.

1) *Keterampilan ibadah*, meliputi :

- Keterampilan dan gerakan-gerakan ibadah sholat, baik wajib maupun sunah, dalam sehat maupun sakit, susah maupun senang.
- Keterampilan-keterampilan dalam ibadah haji.
- Keterampilan dalam memotong hewan kurban ketika hari raya Idul Adha.

2) *Keterampilan-keterampilan lainnya*, meliputi : bidang kesenian dan kebudayaan, mengolah dan memanfaatkan alam dalam rangka memajukan dan mengembangkan kebudayaan Islam.

3) *Tingkatan-tingkatan hasil belajar ranah psikomotorik*

- a) Persepsi b) Kesiapan c) Respon terpinpin d) Mekanisme e)  
Respon yang kompleks

Dari uraian di atas, jenjang aspek psikomorik juga dapat ditulis dengan :

- (1) Lancar : seperti terampil meniru gerakan atau ucapan.
- (2) Lancar : lancar dalam hal ucapan dan dalam hal mendemonstrasikan gerakan.
- (3) Fasikh/ luwes : dalam hal bacaan atau dalam hal gerakan.

## Jenjang Aspek Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga kategori :<sup>20</sup>

- <sup>20</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995), 22







### 3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman sekaligus keberhasilan belajar siswa ditinjau dari segi komponen pendidikan adalah sebagai berikut:<sup>26</sup>

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Sedikit banyaknya perumusan tujuan juga akan mempengaruhi kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus akan mempengaruhi kegiatan belajar anak didik.

<sup>26</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar.....*, 109

b. Guru

Guru adalah tenaga pendidikan yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik disekolah. Guru adalah orang yang berpengaruh dalam bidang profesinya. Dalam satu kelas, anak didik satu berbeda dengan lainnya yang nantinya akan mempengaruhi pula dalam keberhasilan belajar. Dalam keadaan yang demikian ini seorang guru dituntut untuk memberikan suatu pendekatan belajar yang sesuai dengan keadaan akan didik, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c. Anak didik

Anak didik adalah orang yang dengan sengaja datang kesekolah maksudnya adalah anak didik disini tidak terbatas oleh usia, baik usia muda, usia tua, atau telah lanjut usia. Anak didik yang telah berkumpul disekolah mempunyai bermacam-macam karakteristik, sehingga daya serap (pemahaman) siswa yang didapat siswa juga berbeda-beda dalam setiap bahan pelajaran yang diberikan oleh guru, karena itu dikenalah adanya tingkat keberhasilan yaitu tingkat maksimal, optimal, minimal dan untuk setiap bahan yang dikuasai anak didik.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa anak didik dalam unsur manusiawi yang mempengaruhi kegiatan belajar-mengajar sekaligus hasil belajar yaitu pemahaman siswa.

d. Kegiatan pengajaran



e. Bahan dan alat evaluasi

Alat evaluasi meliputi cara-cara dalam menyajikan bahan evaluasi diantaranya adalah: benar salah (true-false), pilihan ganda (multi-choice), menjodohkan (matching), melengkapi (completation) dan essay. Penguasaan secara penuh (pemahaman) siswa tergantung pula pada bahan evaluasi dengan baik, maka siswa dapat dikatakan paman terhadap materi yang diberi waktu lalu.

f. Suasana evaluasi (suasana belajar)

39

Tentunya masih banyak faktor atau unsur-unsur yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar atau pemahaman anak didik dalam mengetahui kegiatan belajar mengajar di kelas. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan antara lain sebagai berikut :

1) Faktor internal

- a) Faktor jasmaniah (fisiologi), meliputi: penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
- b) Faktor psikologis, meliputi : keintelektualan (kecerdasan), minat bakat, dan potensi-potensi yang dimiliki.
- c) Faktor kematangan fisik maupun psikis.

## 2) Faktor eksternal

- a) Faktor sosial meliputi : lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan kelompok.
- b) Faktor budaya meliputi : adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
- c) Faktor lingkungan fisik, meliputi: fasilitas rumah, fasilitas belajar dan iklim dalam lingkup pembelajaran.
- d) Faktor lingkungan spiritual atau keagamaan.

#### 4. Langkah-langkah dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

a. Memperbaiki proses pengajaran

Langkah ini merupakan langkah awal dalam meningkatkan proses, pemahaman siswa dalam belajar, proses pengajaran meliputi:



d. Motivasi belajar

<sup>29</sup> Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1996), 116

Motivasi sebagai suatu proses belajar yang mengantarkan siswa kepada pengalaman-pengalaman yang memungkinkan mereka dapat belajar. Sebagai proses motivasi mempunyai fungsi antara lain :

- Memberi semangat atau mengaktifkan siswa agar tetap berminat
- Memusatkan perhatian siswa pada tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan belajar.
- Membantu memenuhi kebutuhan akan hasil jangka pendek dan hasil jangka panjang.

e. Kemauan Belajar

Adanya kemauan dapat mendorong belajar dan sebaliknya, tidak adanya kemauan dapat memperlemah belajar. Kemampuan belajar merupakan hal yang penting dalam belajar, karena kemampuan merupakan fungsi jiwa untuk dapat mencapai sesuatu, dan merupakan kekuatan dari dalam jiwa seseorang.<sup>31</sup> Artinya seorang siswa mempunyai suatu kekuatan dari dalam jiwanya melakukan aktivitas belajar.

f. Remedial teaching (pengajaran perbaikan)

Adalah suatu bentuk pengajaran yang bersifat menyembuhkan atau membetulkan, atau dengan singkat pengajaran yang membuat menjadi baik. Maka pengajaran perbaikan atau remedial teaching itu adalah

<sup>31</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar.....*, 40





















baik kuantitasnya maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka. Jadi, kecakapan psikomotor siswa merupakan manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya.

Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan, bahwa upaya guru dalam mengembangkan keterampilan ranah kognitif para siswanya merupakan hal yang sangat penting jika guru tersebut menginginkan siswanya aktif mengembangkan sendiri keterampilan ranah-ranah psikologis tersebut.

#### **D. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

## 1. Pengetian Pendidikan Agama Islam

a. Menurut Syaharinan Zaini

Pendidikan Agama Islam adalah usaha mengembangkan fitrah manusia dengan ajaran agama Islam, agar terwujud atau tercapai kehidupan manusia yang makmur dan bahagia.<sup>40</sup>

b. Drs. Muhfudz Shalahudidin

Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang diarahkan kepada pembentukan akhlak kepribadian anak didik ayang sesuai dengan ajaran agama Islam supaya kelak menjadi manusia yang cakap dalam menyelesaikan tugas hidupnya yang rididhoi Allah SWT, sehingga terjalin kebahagiaan dunia akhirat.<sup>41</sup>

c. Departemen Republik Indonesia

<sup>40</sup> *Ibid*; 84-88

<sup>41</sup> Syaharinnan Zaimi, *Prinsip Dasar Konsepsi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 1986),

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam menyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.<sup>42</sup>

Dari uraian di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa yang dimaksud dengan Pendidikan Agama Islam disini adalah, suatu mata pelajaran yang ada di lembaga-lembaga pendidikan umum (dibawah naungan DIKNAS) yang posisinya berdasarkan UU Sisdiknas sama dengan mata pelajaran lain, dimana merupakan suatu usaha bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung di dalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan ajaran-ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya.

## 2. Landasan Tentang Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam sebagai usaha membentuk insan kamil harus mempunyai landasan yang jelas, landasan tersebut antara lain:

a. Landasan Religius

<sup>42</sup> Depdiknas, *Garis-Garis Besar Program Pengajaran PAI di SLTP*, (Jakarta:Depdikhum, 1993), 1



### b. Landasan Yuridis Atau Hukum

### 1) Landasan Ideal

## 2) Landasan Struktural Atau Konstitusional

### 3) Landasan Operasional

Tap MPR No. IV/MPR/1973 yang kemudian dikokohkan dalam Tap MPR No. IV/MPR.1978, ketetapan MPR No. 11/MPR/1983 tentang GBHN yang pada intinya menyatakan bahwa pendidikan agama secara langsung dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah hingga perguruan tinggi.

#### 4) Landasan Psikologis

Dasar psikologis yaitu dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan, kehidupan masyarakat. Dalam hidupnya manusia selalu memerlukan pegangan hidup yang disebut agama. Manusia merasakan bahwa dalam jiwanya terdapat suatu perasaan yang mengakui adanya zat yang maha kuasa, Dialah tempat berlindung dan tempat memohon pertolongan. Oleh karena itu manusia senantiasa mendekatkan dirinya kepada tuhan mereka dengan cara yang berbeda-beda, sesuai dengan agama yang mereka anut.

### 3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Menurut GBPP PAI tahun 1994, pendidikan agama Islam di sekolah memiliki fungsi diantaranya sebagai pengembangan, peyaluran, perbaikan, pencegahan, penyesuaian, sumber nilai, dan pengajaran.<sup>43</sup>

<sup>43</sup> Muhaimin, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Rosda Karya, 1996), 4

Sebagai *pengembangan*, berarti kegiatan agama berusaha untuk menumbuh kembangkan dan meningkatkan keimanan dan ketaqwaan siswa kepada Allah swt, yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.

Sebagai *penyaluran*, berarti kegiatan pendidikan agama berusaha menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khusus yang ingin mendalami bidang agama, agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal, sehingga dapat bermanfaat untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

Sebagai *perbaikan*, berarti kegiatan pendidikan agama berusaha untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan siswa dalam hal keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai *pencegahan*, berarti pendidikan agama berusaha untuk mencegah dan menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang dapat membahayakan peserta didik dan mengganggu perkembangan dirinya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

Sebagai *penyesuaian*, berarti pendidikan agama selalu berusaha membimbing peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosialnya dan dapat mengarahkan untuk dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.







siswa yang signifikan. Aktivitas belajar siswa semakin meningkat dan respon siswa tentang penggunaan media Flash Card cukup positif.<sup>45</sup>

Adapun penelitian yang lain dilakukan oleh Howard Gardener yang mengingatkan para guru tentang siswa yang memiliki tipe belajar yang berbeda. Penelitian yang diadakan oleh Gardener mengindikasikan bahwa dalam PBM, guru idealnya bisa mengakomodir tipe-tipe yang berbeda tersebut. Untuk siswa pada usia membaca, Flash Cards bisa digunakan berdampingan dengan word cards. Word cards adalah kartu sederhana yang menampilkan tulisan saja, dan sebaiknya diperkenalkan setelah kartu bergambar sehingga tidak mempengaruhi pronunciation (pelafalan). Penggunaan media pembelajaran media ini akan mempermudah siswa dalam memahami materi dan memperkuat ingatan siswa.<sup>46</sup>

Dengan demikian maka setiap materi pendidikan agama yang disajikan dengan menggunakan media pembelajaran Flash Card, akan mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga hasil belajar terutama pemahaman siswa dapat tercapai secara optimal. Dari uraian di atas, maka media pembelajaran Flash Card berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

<sup>45</sup> <http://karya-ilmiah.um.ac.id>. *Penggunaan Media Flash Card*

<sup>46</sup> <http://1nd1r4.wordpress.com>. *Flash Cards*

## F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis dari suatu fakta yang telah diamati. Dalam metode penelitian hipotesis adalah alat yang mempunyai kekuatan dalam proses inkuiri.<sup>47</sup>

Pernyataan tersebut belum sepenuhnya diakui kebenarannya dan harus diuji terlebih dahulu. Adapun hipotesis penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Hipotesis alternatif (hipotesis kerja) menyatakan bahwa adanya hubungan antara variabel X dan variabel Y. Dengan demikian hipotesis alternatif dalam penelitian ini adalah "Ada pengaruh antara media pembelajaran Flash Card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo".

## 2. Hipotesis Nihil ( $H_0$ )

Hipotesis nihil menyatakan bahwa tidak adanya perbedaan antara dua variabel, atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y.<sup>48</sup> Dengan demikian hipotesis nihil dalam penelitian ini adalah "Tidak ada pengaruh antara media pembelajaran Flash Card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Aritama Tambak Sumur Waru Sidoarjo".

<sup>47</sup> Moh Nasir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003), 151

<sup>48</sup> *Ibid*; 71



## BAB III

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan strategi umum yang dianut dalam pengumpulan data dan analisis data yang diperlukan guna menjawab permasalahan yang diselidiki berkaitan dengan metode penelitian. Disini penulis akan hal sebagai berikut :

### A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah suatu proses yang sistematis dan analisis yang logis terhadap data untuk suatu tujuan tertentu. Sedangkan metode merupakan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data.<sup>1</sup>

Dilihat dari judul : Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Aritama Tambak Sumur Waru Sidoarjo, maka penelitian yang dilakukan peneliti merupakan penelitian kuantitatif, karena penelitian disini merupakan penelitian lapangan yang memerlukan analisis statistik untuk mencapai kebenaran hipotesis.

Selain itu penelitian yang dilaksanakan peneliti juga merupakan penelitian yang sifatnya *deskriptif korelasional*, karena penelitian ini

<sup>1</sup> Ibnu Hajar, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Penelitian*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1999), 36.

menggambarkan pengaruh atau sebab akibat dari variabel bebas kepada variabel terikat.

## B. Jenis dan Sumber Data

### a. Jenis Data

Data yang diambil dalam penelitian ini ada dua :

- 1) Data kualitatif : Data yang dapat diukur secara tidak langsung.<sup>2</sup> Data tersebut diantaranya tentang keadaan SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo, dokumen-dokumen tentang penerapan media pembelajaran Flash Card, pemahaman belajar PAI siswa dan sebagainya
- 2) Data Kuantitatif : Data yang dapat diukur secara langsung yang berhubungan dengan angka-angka atau bilangan, baik yang diperoleh dari hasil pengukuran maupun dengan jalan mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif. Diantaranya: jumlah guru dan siswa, sarana dan prasarana, hasil angket dan sebagainya.

b. Sumber Data

Sumber Data yaitu subyek dari mana data diperoleh.<sup>3</sup> Adapun sumber data dalam penelitian ini ada dua :

- 1) Sumber data manusia (data primer) yang meliputi : pengurus, kepala sekolah, guru, orang tua siswa, siswa dan masyarakat sekitar.

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*....., h. 132

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*....., h. 23



2) *Proporsional Sample* (pengambilan sampel berdasarkan sub populasi)

b. *Sampel Random* (sampel acak)

- 1) *Simple Random Sampling* yaitu teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

2) *Proportionate Stratified Random Sampling* yaitu Teknik yang digunakan bila populasi mempunyai anggota yang tidak homogen atau berstrata secara proporsional.

3) *Disproportionate Stratified Random Sampling* yaitu teknik yang digunakan bila populasi berstrata tetapi kurang proporsional.<sup>6</sup>

Cara mengambil sampel dari populasi ini dengan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* yaitu dengan cara mengambil

66



c. Angket (kuisisioner)

Yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari data responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.<sup>9</sup>

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner tertutup dengan pilihan ganda, maksudnya peneliti sudah menyiapkan alternatif jawaban yang tersedia. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Aritama Tambak Waru Sidoarjo. Dalam pelaksanaannya, angket ini penulis tujukan kepada 9 siswa kelas VII, 9 siswa kelas VIII, 9 siswa kelas IX A, dan 9 siswa kelas IX B.

#### d. Dokumentasi

Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti: buku, majalah, dokumen, notulen rapat, dan lain-lain. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan berita yang berupa dokumen yang ada pada lembaga atau instansi yang terkait atau bahan-bahan yang tertulis yang berkaitan dengan situasi latar belakang objek penelitian.

## G. Instrument Penelitian

## 1. Lembar Pengamatan

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*....., h. 140

Nilai 1 ( 0% - 20% ) = Tidak baik  
 Nilai 2 (21% - 40% ) = Kurang baik  
 Nilai 3 (41% - 70% ) = Cukup baik  
 Nilai 4 (71% - 90% ) = Baik  
 Nilai 5 (91 % - 100%) = Sangat Baik

Lembar pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama KBM berlangsung. Dari lembar pengamatan ini juga akan diketahui apakah aktivitas-aktivitas yang dilakukan siswa dan guru sudah menunjukkan pembelajaran dengan peneapan media pembelajaran Flash Card, serta dapat diketahui apakah media pembelajaran tersebut bisa membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Pengamatan ini digunakan sebagai upaya untuk mengetahui aktivitas siswa yang mencerminkan tentang aktivitas siswa yang berhubungan





Dari hasil penelitian yang dilakukan dapatlah dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran Flash Card dapat menunjang terjadinya proses belajar mengajar yang baik di sekolah dimana siswa lebih cepat dalam menerima dan memahami materi PAI.

Dalam melaksanakan proses pendidikan, guru berusaha menggunakan berbagai macam variasi dalam menggunakan media pembelajaran Flash Card, agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

### b. Analisa Statistik

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Flash Card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama, maka penulis menggunakan analisa statistik sebagai berikut :

1) Untuk mengetahui tentang penerapan media pembelajaran Flash Card pada mata pelajaran PAI, penulis menggunakan rumus prosentase sebagai berikut:

$$\mathbf{P} = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Prosentase

N : Jumlah responden

F : Frekuensi

Sedangkan untuk menganalisa dari hasil perhitungan diatas, maka peneliti menggunakan standart yang berpedoman sebagai berikut :

- a. 0% - 20% = Tidak baik
- b. 21% - 40% = Kurang baik
- c. 41% - 70% = Cukup baik
- d. 71% - 90% = Baik
- e. 91 % - 100% = Sangat Baik

2) Untuk mengetahui tentang pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI, maka penulis menggunakan rumus Rata-rata atau Mean yang mana jumlah nilai dan rata-rata tersebut dibagi dengan jumlah responden.

Adapun Rumusnya :

$$M_y = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan:

My = Mean yang dicari

$\sum y$  = Jumlah skor (nilai) yang ada

N = Banyaknya skor responden

Adapun standart penilaian yang digunakan penulis dalam memberikan interpretasi adalah berpedoman pada kategori nilai raport, yaitu :

1. Angka 10 berarti istimewa
2. Angka 9 berarti amat baik

3. Angka 8 berarti baik
  4. Angka 7 berarti lebih dari cukup
  5. Angka 6 berarti cukup
  6. Angka 5 berarti kurang dari cukup
  7. Angka 4 berarti kurang
  8. Angka 3 berarti kurang sekali
  9. Angka 2 berarti buruk
  10. Angka 1 berarti buruk sekali
- 3) Untuk menganalisis tentang pengaruh media pembelajaran Flash Card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI, penulis menggunakan analisa data statistik Persamaan *Regresi Linier* dan *Product Moment* dengan rumus sebagai berikut :

Rumus persamaan *Regresi Linier* adalah  $y = a + bx$ <sup>10</sup>

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{N \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{N \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

Rumus Product Moment:

$$R_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

<sup>10</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 262.

Keterangan:

$r_{xy}$  : angka indeks korelasi “r” *Product Moment*

N : jumlah subyek yang diteliti

$\Sigma xy$  : jumlah perkalian antar skor x dan y

$\Sigma x$  : jumlah nilai variabel x

$\Sigma y$  : jumlah nilai variabel y

Adapun langkah-langkah yang diambil dalam penggunaan rumusan diatas adalah sebagai berikut :

a) Membuat tabel kerja atau tabel perhitungan dengan 5 kolom

I Skor variabel x

## II Skor variabel y

### III Hasil kali variabel x dan y

#### IV Hasil pengkuadratan seluruh variabel $x^2$

V Hasil pengkuadratan seluruh variabel  $y^2$

b) Memberikan interpretasi terhadap  $r_{xy}$  serta menarik kesimpulannya yang dapat dilakukan secara sederhana dengan jalan berkonsultasi pada tabel "r" *Product Moment*. Hal ini untuk menguji signifikansi 5% dan 1%, apabila dari perhitungan nilai  $r_{xy}$  diperoleh nilai yang memenuhi signifikansi 5% dan 1%, maka berarti hipotesis alternatif diterima, begitu pula sebaliknya apabila perhitungan  $r_{xy}$  diperoleh nilai yang tidak memenuhi taraf signifikansi 5% dan 1%, maka hipotesis alternatif ditolak dan diterima hipotesis nihilnya ( $H_0$ ).



## BAB IV

## LAPORAN HASIL PENELITIAN

## A. Latar Belakang Obyek Penelitian

## 1. Gambaran Umum Obyek Penelitian

a. Sejarah Berdirinya SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo

Sampai tahun 1996 belum ada Lembaga Pendidikan setingkat SLTP/MTs sebagai perwujudan dari pendidikan dasar 9 tahun, sehingga anak-anak lulusan SD/MI di lingkungan desa Tambak Sumur yang ingin melanjutkan pendidikannya harus pergi ke tempat yang jauh. Hal ini mengusik hati sebagian besar warga desa Tambaksumur sehingga muncul keinginan untuk mendirikan lembaga setingkat SLTP/MTs.

Menindaklanjuti keinginan warga tersebut, maka pengurus Yayasan Rodlotul Ilmi mengadakan rapat pada tanggal 20 Maret 1996 dari pukul 19.30-21.00 WIB dengan menghasilkan keputusan diantaranya sepakat mendirikan sekolah swasta setingkat SLTP bukan MTs mengingat sudah banyak MTs yang ada di sekitar desa Tambak Sumur dengan nama SLTP Arditama. Pemilihan nama Arditama adalah merupakan usulan beberapa peserta rapat yang merupakan kepanjangan dari “Tarbiyah Roudlotul Ilmi Tambak Sumur”, ada yang mengartikan sebagai “Ardi = Bumi Tammah = Sempurna”.

Sekolah ini mulai menerima siswa baru dan memasuki tahun pelajaran yang pertama pada tanggal 17 Juli 1996, kebetulan hari itu juga turun surat izin penyelenggaraan dari Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo.

**b. Identitas SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo**

Adapun Identitas sekolah sebagai berikut :

Nama Sekolah	: SMP ARDITAMA WARU
Status	: Swasta-Terakreditasi B
NSS	: 204050217163
Alamat Sekolah	: Jl. K. Zainal Abidin 36 Desa Tambaksumur
Kecamatan	: Waru
Kabupaten	: Sidoarjo
Propinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 61256
Telepon/Fax/Flexi	: (031) 8670842 (031) 70113527
Nama Yayasan	: Yayasan Roudlotul Ilmi
Alamat Yayasan	: Jl. K. Zainal Abidin 36 Tambak Sumur Waru Sidoarjo
Status Kepemilikan tanah	: Yayasan Roudlotul Ilmi
Asal Perolehan tanah	: Wakaf dan Pengadaan
Luas tanah	: 1.959 m <sup>2</sup>

Luas bangunan :  $648 \text{ m}^2$

**Visi** : Unggul dalam prestasi, terampil dan mandiri, serta berakhlak mulia

1. Unggul dalam prestasi akademik dan nonakademik
2. Terwujudnya pendidikan yang menghasilkan lulusan yang terampil dan mandiri, serta memiliki keunggulan kompetitif
3. Terbentuknya masyarakat sekolah yang berakhlak mulia dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
4. Terwujudnya manajemen partisipatif, transparan, efektif, demokratis, dan akuntabel

1. Mewujudkan pendidikan yang mendorong keunggulan prestasi akademik dan nonakademik.
2. Mewujudkan pendidikan yang menghasilkan lulusan yang terampil dan mandiri, serta memiliki keunggulan kompetitif.
3. Membentuk masyarakat sekolah yang berakhlak mulia dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
4. Mewujudkan manajemen partisipatif, transparan, efektif, demokratis dan akuntabel.









No.	N A M A / TTL	TMT	IJASAH Jurusan	Mengajar/Tugas	Ijs.Sesuai	
					Ya	Tdk
5	Siti Sholihah, S.Sos Sidoarjo, 05 April 1971	13 Juli 1996	S1/Administrasi	PKn, Geografi		√
6.	Drs. Shohifan, S.Pd Sidoarjo, 01-Jan-1959	13 Juli 1996	S1/B.Ingggris	Bahasa Inggris	√	
7.	Sri Suharti, S.Pd Tl. Agung, 04 Mei 1965	13 Juli 1996	S1/Matematika	Matematika	√	
8.	Hj. Syarifah, BA Jombang, 22-Sep-1947	13 Juli 1996	SM/PAI	Agama 3, B. Jawa	√	
9.	Hilmi Bahri, BA Jombang, 30-Sept-1957	13 Juli 1996	SM/Sastra Arab	Kertakes		√
10.	HM.Syafi'i, S.Pd Sidoarjo, 07- Peb-1968	13 Juli 1996	S1/PORKES	Penjaskes, Pemb. OSIS	√	
11.	Umi Maulidiyah, S.Pd Sidoarjo, 27 Mei 1969	13 Juli 1996	S1/PDU	IPS, Ekonomi Wali Kelas VII-B	√	
12.	Titik Meiyanti, S.Pd Surabaya, 19 Mei 1969	20 Juli 1998	S1/Biologi	IPA, Biologi Wali Kelas VII-A	√	
13.	Moh. Fauzi, S.Pd Gresik, 13 Mei 1969	20 Juli 1998	S1/Biologi	IPA, Biologi Koord. Lab IPA	√	
14.	Ni'matul Azaria, S.Pd	18 Juli	S1/B.Indonesia	Bhs. Indonesia,	√	

No.	N A M A / TTL	TMT	IJASAH Jurusan	Mengajar/Tugas	Ijs.Sesuai	
					Ya	Tdk
	Sidoarjo, 02-Des-1979	2005		Wali Kelas VIII		
15.	Muawanah, S. Pd Sidoarjo, 01-Des-1975	16 Juli 2001	S1/PDU	IPS, Tata Boga Wali Kelas IX-A	√	
16.	Misni, S.Pd Nganjuk, 01 Juni 1966	14 Juli 2007	S1/Matematika	Matematika	√	
17.	Drs. Tugirin Klaten, 10-Peb-1962	14 Juli 2007	S1/PIPS-PKn	Pkn, Bhs. Jawa	√	
18.	Nor Fandy Ahmad Muda Sidoarjo, 04-Des-1987	14 Juli 2008	D1/TI	TIK	√	
19.	H. Agus Salim, S. Pd Sidoarjo, 17 Agustus 1965	13 Juli 2009	S1/PPB	BK	√	
20.	Zumrotus Zaida Sidoarjo,	12 Juli 2010	S1/PAI	Pembina Pramuka		
21.	H. Syamsuddin Sidoarjo,	18 Juli 2005	SMU	Pemb.Drum Band		
22.	M. Affandi Surabaya,	13 Juli 2009	SMU	Pelatih Karate		



Secara keseluruhan jumlah siswa di SMP Arditama sebanyak 142 orang dengan rincian siswa putra 60 siswa putri 82. Adapun jumlah rincian perkelas menurut jenis kelaminnya adalah sebagai berikut :

**TABEL 4.3**  
**KEADAAN SISWA SMP ARDITAMA**  
**TAHUN AJARAN 2010/2011**

No	K e l a s	Laki-laki	Perempuan	J U M L A H
1	VII	20	18	38
2	VIII	22	19	41
3	IX A	19	12	31
4	IX B	21	11	32
	JUMLAH	82	60	142

g. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan hal yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena adanya sarana dan prasarana menunjang terbentuknya suasana yang langsung memberikan dorongan kepada anak dalam kegiatan belajar mengajar, oleh sebab itu keadaan sarana dan prasarana harus diusahakan lengkap untuk memberikan dan menciptakan situasi belajar yang inspiratif, sehingga dapat memberikan rangsangan pada anak agar bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.





FUNGSI & FAKTOR	KONDISI IDEAL	KONDISI NYATA	KESIAPAN	
			Ya	Tidak
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lab. Komputer</li> <li>- Ruang Keterampilan</li> <li>- Ruang Perpustakaan</li> <li>- Ruang UKS</li> <li>- Ruang Olahraga</li> <li>- Ruang Kesenian</li> <li>- Ruang BP/BK</li> <li>- Ruang Kepala</li> <li>- Ruang Wk</li> </ul>	- Ukuran memadai	- Belum ada		
	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Jumlah memadai	- Belum ada		
	- Ukuran memadai	- Belum ada		
	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Jumlah memadai	- Belum ada		
	- Ukuran memadai	- Belum ada		

FUNGSI & FAKTOR	KONDISI IDEAL	KONDISI NYATA	KESIAPAN	
			Ya	Tidak
- Ruang Kaur	- Jumlah memadai	- Belum ada		
	- Ukuran memadai	- Belum ada		
- Ruang TU	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
- Ruang Guru	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
- Ruang OSIS	- Jumlah memadai	- Cukup		
- Kopsis	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Jumlah memadai	- Cukup		
- Kantin	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Jumlah memadai	- Belum ada		
- Gudang	- Ukuran memadai	- Belum ada		
	- Jumlah memadai	- Cukup		
- KM/WC Guru	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Jumlah memadai	- Cukup		
- KM/WC Siswa	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Jumlah memadai	- Cukup		
- Aula Serbaguna	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Memadai	- Cukup		

FUNGSI & FAKTOR	KONDISI IDEAL	KONDISI NYATA	KESIAPAN	
			Ya	Tidak
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang Ibadah</li> <li>- Ruang Multimedia</li> <li>- Ruang Dapur</li> <li>- Dana Pengembangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memadai</li> <li>- Memadai</li> <li>- Memadai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ada Masjid</li> <li>- Belum ada</li> <li>- Belum ada</li> <li>- Kurang</li> </ul>		
<b>Fungsi Mebeleir</b>  <b>a. Faktor Internal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mebeleir Kantor</li> <li>- Mebeleir Kelas</li> <li>- Mebeleir Laborat.</li> <li>- Mebeleir Perpust.</li> <li>- Dana Pengembangan</li> </ul> <b>b. Faktor Eksternal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bantuan Masyarakat</li> <li>- Bantuan Pemerintah</li> <li>- Bantuan Lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memadai</li> <li>- Memadai</li> <li>- Memadai</li> <li>- Memadai</li> <li>- Memadai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cukup</li> <li>- Cukup</li> <li>- Cukup</li> <li>- Kurang</li> <li>- Kurang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> </ul>
<b>Fungsi Alat PBM</b>  <b>a. Faktor Internal</b>				

FUNGSI & FAKTOR	KONDISI IDEAL	KONDISI NYATA	KESIAPAN	
			Ya	Tidak
- Peraga	- Memadai	- Cukup	√	
- Media	- Memadai	- Cukup	√	
- Multi Media	- Memadai	- Kurang		√
- Alat Praktik	- Memadai	- Cukup	√	
Ketramp	- Memadai	- Cukup	√	
- Lab. IPA	- Memadai	- Belum ada		√
- Lab. Bahasa	- Memadai	- Cukup	√	
- Lab. Komputer	- Memadai	- Kurang		√
- Alat Olahraga	- Memadai	- Cukup	√	
- Alat Kesenian	- Memadai	- Cukup	√	
- Alat Keagamaan	- Memadai	- Kurang		√
- Dana Pengembangan	- Memadai		√	
<b>b. Faktor Eksternal</b>				
- Bantuan Masyarakat	- Memadai	- Kurang		√
- Bantuan Pemerintah	- Memadai	- Kurang		√
- Bantuan Lain	- Memadai	- Belum ada		√

FUNGSI & FAKTOR	KONDISI IDEAL	KONDISI NYATA	KESIAPAN	
			Ya	Tidak
<b>Fungsi Perpustakaan</b>  <b>a. Faktor Internal</b>  - Rak Buku - Ruangan - Ruang Baca - Buku Paket - Buku Penunjang - Buku Pengetahuan - Adm. Pengelolaan - Dana Pengembangan  <b>b. Faktor Eksternal</b>  - Bantuan Masyarakat - Bantuan Pemerintah - Bantuan Lain	- Memadai - Memadai - Memadai - Memadai - Memadai - Memadai - Lengkap dan Rapi - Memadai  - Memadai - Memadai - Memadai	- Cukup - Kurang - Kurang - Cukup - Cukup - Cukup - Cukup - Kurang  - Kurang - Kurang - Belum ada	√   √ √ √ √  √   √ √ √	  √ √      √   √ √ √
<b>Fungsi Laboratorium</b>  <b>a. Faktor Internal</b>  1) Lab. IPA  - Ruang Alat	   - Memadai	   - Cukup	   √	   

FUNGSI & FAKTOR	KONDISI IDEAL	KONDISI NYATA	KESIAPAN	
			Ya	Tidak
- Ruang Praktik	- Memadai	- Cukup	√	
- Sanitasi	- Lancar dan bersih	- Cukup	√	
- Almari Alat	- Memadai	- Cukup	√	
- Meja-Kursi	- Memadai	- Cukup	√	
- Peralatan	- Memadai	- Cukup	√	
- Dana Pengemb.	- Memadai	- Kurang		√
2) Lab. Komputer	-Memadai	- Cukup		
- Ruang Praktik	- Memadai	- Cukup	√	
- Instalasi Listrik	- Memadai	- Cukup	√	
- Komputer	- Memadai	- Cukup	√	
- Jaringan Internet	- Tersedia	- Ada	√	
3) Lab. Bahasa	- Memadai	- Belum Ada		√
<b>b. Faktor Eksternal</b>				
- Bantuan Masyarakat	- Memadai	- Kurang		√
- Bantuan Pemerintah	-Memadai	- Kurang		√
- Bantuan Lain	-Memadai	- Belum ada		√

## B. Penyajian Data

Untuk menunjang dalam kegiatan penyajian data dari hasil penelitian, baik mengenai pengaruh media pembelajaran Flash Card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Aritama Tambak Sumur Waru Sidoarjo. Maka penulis mengumpulkan data tentang penerapan media pembelajaran flash card dan juga data tentang pemahaman siswa di SMP Aritama.

Dalam penyajian data, penulis akan menyajikan 2 macam data, yaitu :

1. Data tentang penerapan media pembelajaran flash card
2. Data tentang pemahaman siswa.

Pengambilan data tentang pengaruh media pembelajaran flash card, dilakukan dengan menggunakan observasi dan angket siswa. Observasi tersebut meliputi observasi kegiatan guru dan siswa saat proses belajar mengajar. Sedangkan untuk mengambil data tentang pemahaman siswa, diperoleh dari hasil nilai UAS Semester satu dan hasil observasi kegiatan siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

### 1. Data Tentang Media Pembelajaran Flash Card

### a. Penyajian Data Hasil Observasi

Data tentang penerapan media Pembelajaran Flash Card ini diambil dari data hasil observasi yang dilakukan penulis pada hari senin, 4 Januari 2011 terhadap Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Aritama





No	Aspek Yang Diamati	Nilai		Keterangan
		A	B	
	d. Guru dalam menyajikan pelajaran dimulai dari yang kongkrit, lalu ketingkat skematis dan ketingkat abstrak. e. Guru menyajikan materi dengan menggunakan kartu bergambar dan digerakkan cepat serta diulang-ulang	3 4	3,75	Baik
3.	Langkah Memperhubungkan a. Guru menghubungkan materi sekarang dengan materi pelajaran terdahulu. b. Guru menghubungkan materi dengan kartu bergambar c. Guru mendorong siswa untuk berfikir kritis, cepat dan rasional.	4 4 4	4	Baik
4.	Langkah Menyimpulkan a. Guru mengarahkan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. b. Guru memberikan penguatan/ keyakinan pada siswa.	4 4	4	Baik
5.	Langkah Pengaplikasian a. Guru memberi pertanyaan pada siswa. b. Guru memberi tugas yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. c. Guru memberikan test yang sesuai dengan materi yang diajarkan baik test tulis maupun berupa praktek.	4 3 3	3,3	Cukup Baik

Keterangan :

A = Nilai rata-rata pengamatan

B = Nilai rata-rata aspek yang diamati

Nilai 1 ( 0% - 20% ) = Tidak baik

Nilai 2 (21% - 40% ) = Kurang baik

Nilai 3 (41% - 70% ) = Cukup baik

Nilai 4 (71% - 90% ) = Baik

Nilai 5 (91 % - 100%) = Sangat Baik

Dari data hasil observasi tentang penerapan media pembelajaran flash card diatas, dapat diuraikan sebagai berikut :

Berdasarkan data hasil oservasi di atas, tentang kegiatan guru dalam penerapan media pembelajaran flash card dapat kita simpulkan bahwa guru sudah baik dalam menerapkan media pembelajaran flash card di dalam proses belajar mengajar. Selain itu juga segala aktivitas yang telah dilakukan oleh guru telah mencerminkan penerapan media pembelajaran flash card.

### b. Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa selama proses pengamatan dalam penerapan media pembelajaran. Data tersebut ditunjukkan pada tabel 4.6 sebagai berikut :

**TABEL 4.6**  
**Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar**  
**(Observasi Penerapan Media Pembelajaran Flash Card)**

No.	Aktivitas Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Antusias siswa mengikuti pembelajaran.	3	Cukup baik
2.	Mendengarkan/ mempertahankan penjelasan guru.	4	Baik
3.	Membaca dan memperhatikan kartu bergambar yang digerakkan guru	4	Baik
4.	Kelancaran dalam mengingat materi pelajaran terdahulu.	4	Baik
5.	Siswa menghubungkan materi terdahulu dengan materi yang sedang dipelajari.	3	Cukup baik
6.	Siswa menyimpulkan materi pelajaran.	3	Cukup baik
7.	Siswa menyampaikan sumber belajar.	3	Cukup baik
8.	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.	3	Cukup baik
9.	Siswa mencari hubungan antara materi terdahulu dengan materi sekarang.	4	Baik
10.	Siswa tidak melakukan perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran.	4	Baik

Keterangan :

Nilai 1 ( 0% - 20% ) = Tidak baik

Nilai 2 (21% - 40% ) = Kurang baik

Nilai 3 (41% - 70% ) = Cukup baik

Nilai 5 (91 % - 100%) = Sangat Baik

### c. Penyajian Data Hasil Angket

Adapun untuk format penilaian data hasil angket peneliti menggunakan skala 1 sampai 3 yang berarti:

- Alternatif pilihan jawaban a dengan skor 3 berarti baik.
- Alternatif pilihan jawaban b dengan skor 2 berarti cukup baik.
- Alternatif pilihan jawaban c dengan skor 1 berarti kurang.

98

**TABEL 4.7****Angket Tentang Penerapan Media Pembelajaran Flash Card**

No	Nama Siswa	Item Soal										Jml (X)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Alfa Fiatus F	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	27
2.	Alfian Lucky W	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28
3.	Ali Sholekhan BS	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	27
4.	April Lia Niken	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28
5.	Ardiansyah Putra	3	3	2	1	3	2	3	3	3	3	27
6.	Binti Nur Azizah	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	28
7.	Cholifatul Sa'diyah	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	30
8.	Devita	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	30
9.	Dewi Kumala Sari	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	28
10.	Abdullah Faqih	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	29
11.	Ahmad Nuruddin	3	3	2	1	3	2	3	3	3	2	26
12.	Agus Miftakhul H	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	29
13.	Andika Dayu S	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
14.	Anita Widyastuti	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29
15.	Aurian Pratama	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28
16.	Bagus Irmansyah	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	27
17.	Bahrul Anam	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30

No	Nama Siswa	Item Soal										Jml (X)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
18.	Boni Agata	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	28
19.	Abdillah Fathuddin	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	27
20.	Ahmad Zainuri	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28
21.	Agoeng Iswanto	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29
22.	Alen Ramadani	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	26
23.	Andi Lucky W	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	27
24.	Anggi Ardiansyah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
25.	Binti Mu'arifah	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	27
26.	Debyo M sidik	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
27.	Dimas Adi S	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
28.	Abdimas Arga A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
29.	Adi Gunawan	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
30.	Ariful Basyar	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	28
31.	Atim Tabah H	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	28
32.	Joko S	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
33.	Khalif Rahman H	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	28
34.	Kiki Novia S	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
35.	M Arif Febrianto	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	27
36.	Lilis Setiowati	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	27



## Prosentase Tentang Kesemangatan Mengikuti Pelajaran PAI

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
2	3	Ya	-	29	80.6
	2	Kadang-kadang	-	7	19.4
	1	Tidak	-	-	-
	Jumlah		36	36	100

Dari hasil prosentase di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa (responden) yang menjawab "ya" sebanyak 29 (80.6%) siswa, yang menjawab "kadang-kadang" sebanyak 7 (19.4%) siswa dan yang menjawab "tidak" sebanyak 0 siswa. Maka dapat disimpulkan dari hasil prosentase di atas, bahwa masuk dalam kategori baik.

**Prosentase Tentang Mengkaitkan Materi Pelajaran Terdahulu Dengan Materi Yang Sedang Dipelajari**

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
3	3	Ya	-	32	88.9
	2	Kadang-kadang	-	4	11.1
	1	Tidak	-	-	-
	Jumlah		36	36	100



Dari hasil prosentase di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa (responden) yang menjawab "ya" sebanyak 32 (88.9%) siswa, yang menjawab "kadang-kadang" sebanyak 4 (11.1%) siswa dan yang menjawab "tidak" sebanyak 0 siswa. Maka dapat disimpulkan dari hasil prosentase di atas, bahwa kegiatan mengkaitkan materi terdahulu dengan materi yang sedang dipelajari yang dilakukan guru masuk dalam kategori baik.

**TABEL 4.11**

**Prosentase Tentang Penyampaian materi abstrak menggunakan  
sesuatu yang konkrit dulu**

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
4	3	Ya	-	30	83.3
	2	Kadang-kadang	-	4	11.1
	1	Tidak	-	2	5.6
	<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

Dari hasil prosentase di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa (responden) yang menjawab "ya" sebanyak 30 (83.3%) siswa, yang menjawab "kadang-kadang" sebanyak 4 (11.1%) siswa dan yang menjawab "tidak" sebanyak 2 siswa. Maka dapat disimpulkan dari hasil prosentase di atas, bahwa penyampaian materi abstrak menggunakan sesuatu yang konkrit dulu masuk dalam kategori baik.

**TABEL 4.12****Prosentase Tentang Penyampaian Materi Dengan Berbagai Variasi**

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
5	3	Ya	-	29	80.6
	2	Kadang-kadang	-	7	19.4
	1	Tidak	-	-	-
	<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

Dari hasil prosentase di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa (responden) yang menjawab "ya" sebanyak 29 (80.6%) siswa, yang menjawab "kadang-kadang" sebanyak 7 (19.4%) siswa dan yang menjawab "tidak" sebanyak 0 siswa. Maka dapat disimpulkan dari hasil prosentase di atas, bahwa penyampaian materi dengan berbagai variasi masuk dalam kategori baik.

**TABEL 4.13**

**Prosentase Tentang Pemahaman Materi PAI Ketika Guru Menggunakan  
Media Pembelajaran Flash Card**

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
6	3	Ya	-	26	72.2
	2	Kadang-kadang	-	10	27.8
	1	Tidak	-	-	-



















angket pada siswa. Adapun nilai ideal mengenai penggunaan media pembelajaran fadalah nilai lash card skor 3 yang berarti baik.

Untuk mengetahui nilai rata-rata (Nr) prosentase nilai tentang penerapan media pembelajaran flash card, maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} Nr &= \frac{\text{Jumlah prosentase frekuensi nilai skor (3)}}{10} \\ &= \frac{88.9 + 80.6 + 88.9 + 83.3 + 80.6 + 72.2 + 75 + 80.6 + 94.4 + 94.4}{10} \\ &= \frac{838.9\%}{10} \\ &= \mathbf{83,89 \%} \end{aligned}$$

Selanjutnya akan ditafsirkan hasil rata-rata tersebut yaitu 83,89% dengan melihat penafsiran berikut :

0% - 20%	=	Tidak baik
21% - 40%	=	Kurang baik
41% - 70%	=	Cukup baik
71% - 90%	=	Baik
91 % - 100%	=	Sangat Baik

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata prosentase jumlah frekwensi skor 3 adalah sebesar 83,89% yang berkisar antara 71% - 90% yang

2. **Analisa data yang berhubungan dengan rumusan masalah kedua, yaitu tentang pemahaman siswa.**

$$M_y = \frac{\Sigma y}{N}$$
$$= \frac{3137}{36}$$
$$= \mathbf{87.1}$$

1. Angka 10 berarti istimewa
2. Angka 9 berarti amat baik
3. Angka 8 berarti baik
4. Angka 7 berarti lebih dari cukup
5. Angka 6 berarti cukup
6. Angka 5 berarti kurang dari cukup
7. Angka 4 berarti kurang

8. Angka 3 berarti kurang sekali
9. Angka 2 berarti buruk
10. Angka 1 berarti buruk sekali

Dengan nilai mean 87.1 maka peneliti mengambil kesimpulan berdasarkan pedoman di atas, bahwa pemahaman siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Aritama Sidoarjo tergolong baik.

**3. Analisa data yang berhubungan dengan rumusan masalah ketiga, yaitu tentang pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo.**

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Aritama Tambak Sumur Waru Sidoarjo, maka peneliti menggunakan rumus persamaan regresi dan product moment sebagai berikut :

Rumus persamaan Regresi Linier adalah  $y = a + bx$

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{N \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{N \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

Rumus Product Moment adalah sebagai berikut :









$$b = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{N \sum x^2 - (\sum x)^2}$$
$$= \frac{36(88825) - (1018)(3137)}{36(28840) - (1018)^2}$$
$$= \frac{3197700 - 3193466}{1038240 - 1036324}$$
$$= \frac{4234}{1916}$$
$$= 2,2$$

Setelah harga a dan b ditemukan, maka persamaan Regresi Linier sederhana dapat ditemukan. Persamaan Regresi antara media pembelajaran Flash Card dan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI adalah  $y = 24,65 + 2,2x$ .

Dari persamaan Regresi tersebut dapat digunakan untuk melakukan prediksi (ramalan) tentang bagaimana individu dalam variable dependen akan terjadi bila variable independen ditetapkan. Misalnya bila penerapan media pembelajaran Flash Card dilakukan selama satu semester atau selama 6 bulan, maka pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI adalah :

$$y = 24,65 + 2,2 \text{ (6)}$$

$$= 37,85$$

Dari persamaan Regresi diatas, juga dapat diartikan bahwa bila penerapan media pembelajaran Flash Card bertambah 1 point (lama penerapan media pembelajaran Flash Card), maka pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI tersebut akan bertambah 2,2 atau setiap pertambahan lama penerapan media pembelajaran Flash Card, maka semakin bertambah pula pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI.

$$R_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum x^2) - (\sum x)^2 (N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$$= \frac{36.88825 - (1018)(3137)}{\sqrt{\{36(28840) - (1018)^2\} \{36(273929) - (3137)^2\}}}$$

$$= \frac{3197700 - 3193466}{\sqrt{\{1038240 - 1036324\} \{9861444 - 9840769\}}}$$

$$= \frac{4234}{\sqrt{\{(1916)(20675)\}}}$$

$$= 0,67$$

Untuk menguji kebenaran pada hipotesis yaitu dengan mengkonsultasikan hasil perhitungan  $r_{xy}$  dengan nilai  $r$  pada tabel koefisien korelasi "r" product moment. Namun terlebih dahulu dicari derajat bebasnya ( $db/df$ ) dengan rumus  $db/df = N - 2 = 36 - 2 = 34$ . Kemudian  $db/df$  tersebut dinilai pada tabel "r" product moment yang menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi 5 % diperoleh  $r_{tabel} = 0,339$ , sedangkan pada taraf signifikansi 1 % diperoleh  $r_{tabel} = 0,436$ .

Dengan demikian dapat diketahui bahwa  $r_{xy} > r$  tabel ( $r_{xy}$  lebih besar dari  $r$  tabel), baik pada taraf signifikansi 5 % maupun 1% maka konsekuensinya adalah hipotesis nol atau nilai yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh antara media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI ditolak, dan hipotesis alternatif atau hipotesis kerja yang menyatakan bahwa ada pengaruh antara media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI diterima atau disetujui.

Adapun untuk mengetahui sejauhmana pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Aritama Tambak Sumur Waru Sidoarjo, maka nilai hasil perhitungan  $r_{xy} = 0,67$  di konsultasikan dengan tabel interpretasi nilai  $r$  yaitu: antara 0,41 – 0,70 yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Aritama Tambak Sumur Waru Sidoarjo adalah tergolong sedang atau cukup baik.

**BAB V**

**PENUTUP**

## A. Kesimpulan

Dari hasil analisis data yang telah dikumpulkan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Bahwa media pembelajaran Flash Card pada mata pelajaran PAI di SMP Aritama Tambak Sumur Waru Sidoarjo tergolong baik, hal ini terbukti dari prosentasi hasil angket tentang penerapan media pembelajaran Flash Card di SMP Aritama Tambak Sumur Waru Sidoarjo yaitu 83,89%.
2. Adapun pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Aritama Tambak Sumur Waru Sidoarjo adalah tergolong baik, dengan hasil rata-rata 87,1 yang jika dikonsultasikan dengan standart kriteria nilai dalam raport termasuk kategori baik.
3. Berdasarkan Persaman *Regresi Linier* diperoleh bahwa Persamaan *Regresi Linier* antara media pembelajaran Flash Card dan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI adalah  $y = 24,65 + 2,2X$ , dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa bila penerapan media pembelajaran Flash Card bertambah 1 point, maka pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI tersebut akan bertambah 2,2 sedangkan berdasarkan rumus *Product Moment*, maka "r" diperoleh 0,67 dari hasil ini menunjukkan bahwa "rxy" perhitungan lebih besar dari nilai "r" baik dalam signifikan 5% maupun 1%, Adapun pengaruh yang ditimbulkan



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, 1996, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ali, Muhammad, 2007, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*, Jakarta: Pustaka Amani.
- Arsyad, Azhar, 2006, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, 2006, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, M. Basyiruddin Usman, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003, *Kamus Pelajar*, Jakarta: Pusat Bahasa.
- Depdiknas, 1993, *Garis-Garis Besar Program Pengajaran PAI di SLTP*, Jakarta: Depdikhum.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2002, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hajar, Ibnu, 1999, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Penelitian*, Jakrata: Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar, 1986, *Media Pendidikan*, Bandung: Alimim.
- Hamalik, Oemar, 1995, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- <http://1nd1r4.wordpress.com/2008/11/20/flash-cards>
- <http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html>
- <http://karya-ilmiah.um.ac.id>. *Penggunaan Media Flash Card*
- <http://www.dewey.petra.ac.id>. *Media Pembelajaran*.
- <http://www.klubguru.com>. *Media Pembelajaran*

- Jamarah, Saiful Bahri, 1996 Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Kasihani. K.E. Suyanto, 2007, *English For Young Learners*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Khatib Ahmad Santhut, 1998, *Menumbuhkan Sikap Sosial Moral dan Spiritual Anak Dalam Keluarga Muslim*, Jakarta: Mitra Pustaka.
- Muhaimin, 1996, *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya: Rosda Karya.
- Mustaqim, 1996, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nasir, Moh, 2003, *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nasution, 1996, *Metode Researh*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Nawaga, Yunus, 2000, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Pustaka Firdaus.
- Sadiman, Arief S, 2007, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana, 1989, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana, 1995, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana, 2009, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Kuantitat Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2011, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.



- Sukmadinata, Nana Syaodih, 2005, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin, 2003, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Thoha, Chabib, 1996, *Tekhnik Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Undang-Undang RI No. 40 Tahun 2003, *Tentang SISDIKNAS*, Bandung: Citra Umbara.
- Usman, Moh Uzer, 1990, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yudho P. 2002, *Kisah 25 Nabi dan Rasul Untuk Anak-anak*, Bandung: Mizan.
- Yusuf, Nur Hayati, 2005, *Media Pengajaran*, Surabaya: Dakwah Digital Press.
- Zaimi, Syaharinan, 1986, *Prinsip Dasar Konsepsi Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.